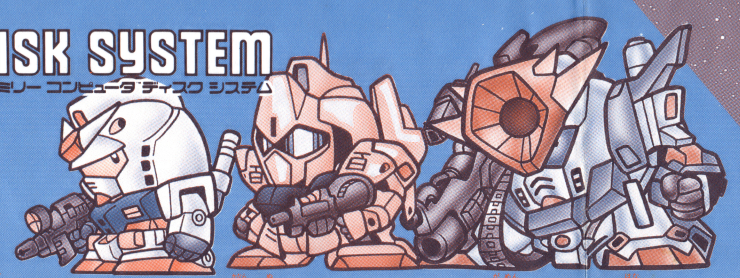
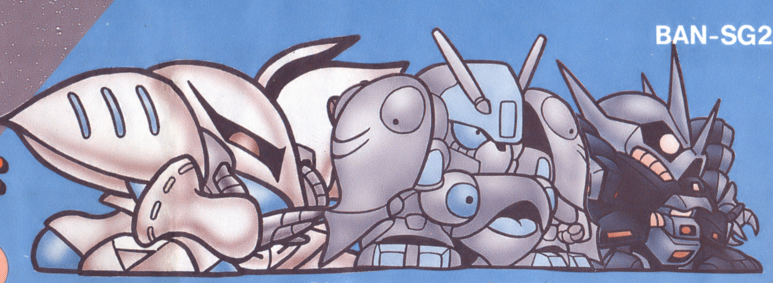


DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム

ガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ マップコレクション



BAN-SG2 FAMICOM FAMILY

BANDAI

ご注意●ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。●長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

©創通エージェンシー・サンライズ　©BANDAI 1989 MADE IN JAPAN

まず、ゲームを始める準備をしよう

ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体のPOWERをON。ディスクカードのSIDE Aをセットしてしばらく待つとタイトル画面が現れる。

さてスタートボタンを押すと次のモード画面、ここで次の4つから選択しよう。(✚ボタンで選んでⒶで決定)

WATCH(コンピュータ同志で戦わせる)
1PLAY（1人用）
2PLAY（2人用）
CONTINUE(セーブしたゲームを行う)

CONTINUE以外はすべてマップ選択画面になります。

①マップノセンタク：君の戦いたいバトルフィールドを選べ／
②ショキノヘイリョク：どちらでもお好きな方を／
③アイテノタイプ　シャアもハマーンもいるのデス

カプセルカーソルを✚ボタンで動かし、Ⓐボタンで決定。

WATCH COM × COM

1 PLAYER × COM

1 PLAYER × 2 PLAYER

COM×COM

COMのみ

1は青カプセル
2は赤カプセル

スーパーリアルシミュレーションゲームだ!!

タダのTVゲームだと思っている君、キミ!!いくらMSが足の短かいディフォルメだからってバカにしてちゃイケナイヨ。シミュレーションゲーム(本格的な戦術ゲーム)を知っている人ならわかると思うけど、チョット頭を使わないと勝てないんだ、ただ単に1対1で戦闘するだけじゃなくて、将棋のように複数のちがった性質・強さを持つMSを動かしコロニーや都市を占領しつつ資金をかせいで首都でMSを新しく生産したりと様々な条件を有効に使わないと勝てないんだ。敵側の首都を占領するまでこの頭脳戦が続けられるゾ／（ウンッ、ムズカシイ!!）

●次の言葉の意味を覚えといてね。

■フェイズ　PHASE
これはね、自分の番のことを言うんだ。ゲーム中は、1回のフェイズで6つの操作ができるョ。

■ターン　TURN
自分のフェイズと相手のフェイズを1回づつ行なうと1つの単位が終了。この単位をターン(TURN)と言う。ユニットの生産時間はこのターン数であらわしてるのだ。

■スクウェア　SQUARE
マップ画面の四角の枠1つ1つ。

■ユニット
MS・MA・戦艦それぞれをユニットと呼ぶのョ。

■クリック
ユニットを移動したり生産工場を稼動させるためのカーソルを合わせ、操作できるようにすることを言うの!!

ブライトさんの1ポイント シミュレーション

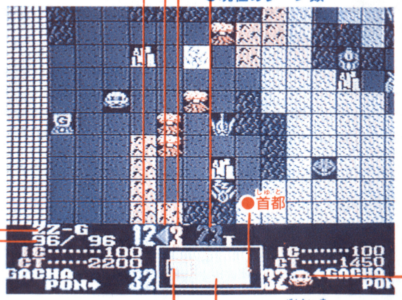
●各マップの特徴をヨ～ク考えよう。水中が多いもの、惑星がカットンでる奴、宇宙ばっかしとか、生産するユニットもそれに合わせた方がイイゼ。
●各マップにはそれぞれ、出場可能、または、生産可能なユニットが制限されてるゾ。生産できないからって、ワメくなョ。
●まあ～、その、波状攻撃が初心者の君には基本だね。安いザクなんかで少しづつ敵をくずしていこう!!
●やっぱり、カネや、金、かね、おゼゼ、これがなきゃ生産できまへん。金のなる木の都市やコロニーはしっかり防衛しよう。
●君の性格を戦いにいかそう、ポリシーを持つこと!!たとえば

………

①じっとガマンの子タイプ
「ほ～らよく、ちょ金箱にがっぽりためてるあの子。」
高性能な、高～いユニットばかりつくって、ビシッ、バシッ、ザクなんかをやっつけよう。相手が勝手につぶれるまで待つことです。

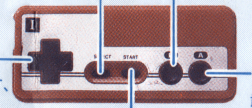
②きりぎりすのムダ使いタイプ
「ちょっとためると、すぐにくだらない物を買う君／お母さんにおこられてる君だよ、キミ!!」
安い、ザクやグフをザックザク生産して、物量作戦で攻める、相手に反撃のゆとりを与えないことね!!

インフォメーション画面ダョ～ン



首都をクリックすると生産指令画面が出現

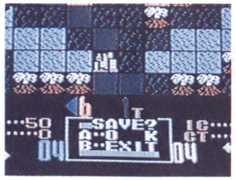
コントローラー基本操作



※パス以外のセーブ、モード選択、バトルモードスタート等はコントローラーⅠ側で行います。

SAVE／セーブ

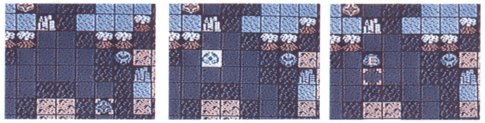
毎度おなじみのセーブ機能ですが、ナント、WATCH、1PLAY、2PLAY、3つのモードともSAVEが可能!!
ゲームの途中でセレクトボタンを押すとインフォメーションボードでⒶOK ⒷEXITかを聞いて来たらOKを選んでⒶボタンを押せば“NOW SAVING…”が出てセーブされるのだ。
セーブは現時点での状態そのままで保存され、後日続きを楽しめちゃうのだ。



●セーブは1データだけで、新しいゲームをセーブすると前のデータは消えてしまいます。
●WATCHモードと1PLAYのときはセレクトボタンを画面が変わるまで押し続けてください。

マップモードでの戦いは頭を使うのョ！

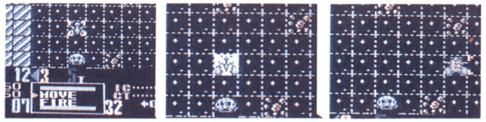
●MS等を移動させるには…。



①マップカーソルを、MS上に重ねⒶボタン　②✚ボタンで移動、Ⓐボタンで決定、(白く変わる=クリック中)　③Ⓔマークが表示

●戦艦の移動は…

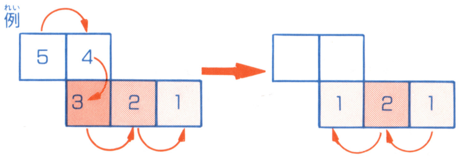
①マップカーソルを戦艦上に重ねⒶボタン　②“MOVE”を✚ボタンで選択しⒶボタン(白く変わる=クリック中)　③✚ボタンで移動、Ⓐボタンで決定Ⓔマークが表示



●移動量の注意

移動量は次のように減りますからきをつけてね/

例



つまり、１スクウェア分だけは戻れるけれど、それ以上は移動量が減ってしまうからネ/実さいにやって見よう。
進み方をまちがえたら、Ⓑボタンで元にもどすといいョ。

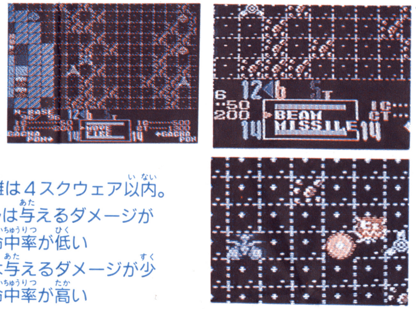
●１フェイズは６回まで

１回のフェイズで６回まで操作できるけど、同じユニットは２度以上動かせないよ。都市で生産指令も１回、戦艦の攻撃も１回動かしたことになるからね。

TURNは999回が最高で、勝負がつかないとどうなるかって?、それは君、自分の目で確かめてョ//

●戦艦はマップ上で攻撃ができる//

①移動の②で "FIRE" を選びⒶボタン
②"MISSILE" or "BEAM" を選びⒶボタン
③照準∵を✚ボタンで敵駒に合わせⒶで発射/
命中したり、ハズレたり、ユニークなSDらしい画面表示があるョ



射程距離は４スクウェア以内。
ミサイルは与えるダメージが大きく命中率が低い
ビームは与えるダメージが少ないが命中率が高い

以上の操作は最後のⒶボタン(移動ならⒺ表示、攻撃なら発射)を押す以前ならⒷボタンでキャンセルが可能なんだ。

●パスもできるゾ

Ⓑボタンを押しながらⒶボタンを押すと、インフォメーション画面にA…OK　B…EXITと聞いてくるからパスするならⒶボタンを押そう。
ターン数をかせいだり、ユニットを必要以上に動かしたくない時に使うのだ。

●マップにはイッパイ種類があるのダーッ

マップ上で区切られた枠をスクウェアと言うんだけど、そのスクウェアの地形によってMSの必要な移動量がちがうョ。各々の地形の移動量が移動するたびに減っていくゾ。また、占領するとCT(資金)が手に入る所、バトルモード時での特徴の違いなどよく覚えよう //

●ユニットにエネルギーを補給セヨ!

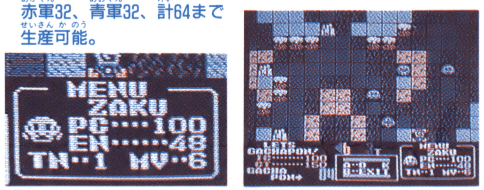
エネルギーは都市やコロニーで１ターン待てば補給される。しかし、バトルモードによる、防衛戦勝利なら一度外へ出て、戻って１ターン、侵攻勝利ならもう１ターン待つコト。ただし、首都では補給できないし、自軍の首都へはユニットは入れないョ。

地形	名称	移動コスト	バトルモード時特徴	地形	名称	移動コスト	バトルモード時特徴
	宇宙 SPACE	1	障害物はないが、慣性が働く。		サイド SPACECOLONY	1	宇宙での資金源&ユニットのエネルギー補給地。
	アステロイド ASTEROID	3	障害物もあり、慣性もある。守備的地形		都市 CITY	1	地上での資金源&ユニットのエネルギー補給地。
	大気圏 ATMOSPHERE	各MS 全移動力	下に引力が働く。一番下まで落ちるとダメージを受ける。		火山 VOLCANO	移動不可	唯一、進入不可能な地形。
	森林 FOREST	2	地上での基本的な障害物戦。		砂漠 DESERT	3	平地と同じだが移動コストが高い。
	平野 PLAIN	1	障害物はなく自由に動ける。		首都 CAPITAL	3	唯一ユニットの生産ができる場所ここが陥落するとゲーム終了。
	海 SEA	水中用 3(1)	水中用MSに有利、上向きに浮力が働く。				

●生産指令

自分のフェイズになったら、自分のエリアの首都をクリックしよう。(クリックはⒶボタンね) そうすると青だと赤側のインフォメーション画面に、赤だと青側に生産指令が表示されるんだ。そしたら、✚ボタンの↕でユニットを選択してⒶボタンで生産開始だ//

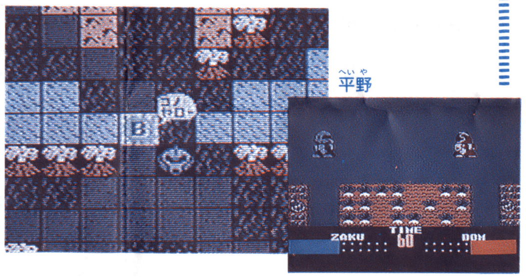
※各ユニットの総数は最大32。
赤軍32、青軍32、計64まで生産可能。



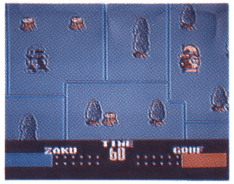
ユニットの名称
PC/(PRODUCTION COST)生産費用
EN/(ENERGY)エネルギー量
TN/生産に必要なターン数
MV/１フェイズの最大移動量

バトルモード

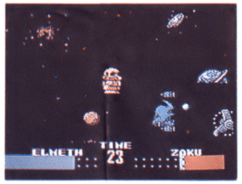
２頭身ヒーローが短い足で縦横無尽に駆け回る。
リアルタイム、シューティング//
マップモードで敵のいるスクウェア侵入。
Ⓐボタンを押すとバトルモードへ。
ロードが終ったらスタートボタンでバトル開始だ。
マップモードではいろんな地形があったよネ、バトルモードだって同じさ。マップが宇宙ならバトルも宇宙、(隕石が飛んでくるゾ)、海なら水中に背景が変わるョ。



平野



森林



宇宙

さあ、ハッケヨイ、ガチャポン

制限時間60秒１本勝負

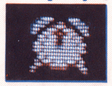
●エネルギーが０になった方が負け//

60秒の制限時間があるから、勝てそうにもない相手なら逃げ回るのも手か?
時間切れ〜〜の場合は、エネルギーの残りが少ないユニットがそのチームの進行方向とは逆に一定距離もどされます。自軍側のマップ最後端部など(壁ぎわ)で、自分のユニットのエネルギーが少ない状態でバトルが時間切れになると、マップ画面上で自軍のユニットが爆発/負けになる場合があるゾ。

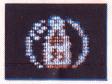
ラストのエンディングは楽しみネ//

エンディングの時、スコアが表示されちゃうぞ。最終ターン数、両軍のユニット総数、占領した都市やコロニーの数など、終了データもバッチリ// 君の実力がわかるね。

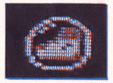
よけいなお世話のアイテムさん!
(バトルモードでおじゃましま〜す)



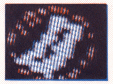
短縮時間/戦闘タイムが10秒減少します。



チカラドリンク/MSのエネルギーが5pt UPします。但し、EN MAX>=ENの制限よりMAXより多くならない。



激走足袋/約10秒間、バトルモードでの移動スピードがUP。だけどもともと速いMSには効果がない。



金縛りのお札/取った方の動きが5秒間STOPしてしまう呪いのお札。

※ERR.20〜40の主な原因
○ディスクカードの磁気フィルムに汚れやキズがついている。
○ディスクカードの信号が消えている。
○ディスクドライブのヘッドが汚れている。
……………最寄りの任天堂へご相談ください。

任天堂株式会社

本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541－6113番(代表)
東京支店 〒101 東京都千代田区神田須田町１丁目22 TEL.(03) 254－1781番(代表)
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目5番1号 TEL.(06) 245－4155番(代表)
名古屋営業所 〒451 名古屋市西区幅下２丁目18番９号 TEL.(052)571－2506番(代表)
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北９条西18丁目２番地 TEL.(011)621－0513番(代表)
岡山営業所 〒700 岡山市奉還町４丁目４番11号 TEL.(0862)52－1821番(代表)

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
※使用されている写真・イラストと製品が異なる場合がありますのでご了承ください。

※遊びすぎに注意して、目を大切にしましょう。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社まで御一報ください。

おことわり

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには一切お答えできませんので、ご了承ください。なおゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧になるか、03-847-0099・0098でお聞きください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)
このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター
(東京) 東京都台東区駒形1-4-8 〒111-81 ☎03-847-5060
(大阪) 大阪市北区豊崎4-12-3 〒531 ☎06-375-5050
(名古屋) 名古屋市昭和区御器所3-2-5 〒466 ☎052-872-0371
電話受付時間 月〜金曜日(除く祝日) 10〜16時

発売元 株式会社バンダイ
玩具模型事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

●協力 講談社コミックボンボン ©BANDAI 1989 MADE IN JAPAN